



PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

Esse profissional é responsável por garantir a qualidade de som e imagem das **mídias eletrônica e digital**; produzir material para rádio, cinema, TV e mídia digital; editar imagens e inserir vinhetas eletrônicas; elaborar trilhas sonoras e textos; executar trabalhos de computação gráfica; e, criar produtos multimídia interativos, entre outros.

Por determinação do MEC (Ministério da Educação), todas as instituições que possuíam, até então, cursos tecnológicos com foco em *Design* de Mídia Digital ou similares foram orientadas para abrigá-los em uma categoria mais específica. O MEC entendeu que esse tipo de curso era algo muito genérico, e pretendia tornar a graduação mais específica. Muitas instituições



optaram por adotar o nome “Produção Multimídia”, ou algo do gênero.

O mercado para quem é habilitado em Multimídia tem se mostrado bastante promissor. Ferramentas digitais, como telefones celulares, *smartphones*, *laptops* e *tablets*, estão cada vez mais acessíveis à população e demandam mão de obra capacitada para a produção de seu conteúdo, seja de texto, imagem, animação, ou som.

A agilidade com que ocorrem as novas descobertas tecnológicas, aliadas a produtos inovadores, fazem com que o mercado e os profissionais que nele atuam tenham novas necessidades. Esse cenário impulsiona o surgimento de cursos de graduação em todo o país.

A maior parte deles é voltada para a formação de tecnólogos, que saem com um diploma superior num período de dois anos. Um grande avanço, pois há alguns anos existiam

“O ALUNO QUE DESEJA INGRESSAR NESSA ÁREA DEVE TER E DESENVOLVER SEUS CONHECIMENTOS EM ÁREAS COMO SEMIÓTICA, COMUNICAÇÃO VISUAL, HISTÓRIA DA ARTE E DO *DESIGN*, COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO, INGLÊS, LINGUAGEM VISUAL, TÉCNICAS DE ILUSTRAÇÃO ANALÓGICA E DIGITAL, FOTOGRAFIA, EDIÇÃO DE IMAGEM, COMPUTAÇÃO GRÁFICA.”

poucas opções para poder se inserir nesse universo profissional, restrito a bacharelados de Ciências da Computação.

Para Francisco Borges, diretor acadêmico da Faculdade IBTA, a medida do MEC foi necessária. “Muitas pessoas defendiam um curso mais genérico, mas o mercado mudou e atualmente ainda existe uma demanda por profissionais dinâmicos que tenham qualificação generalista, mas que busquem focar em especialidades no campo das tecnologias”, afirma.

O mercado de trabalho está cada vez mais aquecido, as novas tecnologias de comunicação digital estão sendo absorvidas e a demanda por serviços dessa natureza está em crescimento constante. Esse profissional, além de poder ser proprietário de estúdios de criação e *design*, está habilitado ainda a trabalhar em produtoras de vídeos, empresas *ponto.com*, agências publicitárias, veículos de comunicação, *marketing*, produtoras de *softwares* e de vídeo, escolas, agências de propaganda, gráficas de conveniência, veículos de comunicação ou empresas privadas e públicas do setor.

Apesar de relativamente novo, o curso já habilitou pessoas que trabalham formal e informalmente. Uma das áreas que tem recrutado um número significativo de profissionais é a de Mídias Digitais, especificamente a de ferramentas de internet. Segundo dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil, houve um crescimento de 22% no número de domínios registrados entre 2010 e 2011. São cerca de 40 milhões de usuários ativos, segundo o Ibope/Net Ratings, um dos principais órgãos de medição de audiência de internet e de comportamento de internautas do mundo.

Para Gisele Grinevicius Garbe, biomédica, mestre em educação à distância, *designer* instrucional e coordenadora do Departamento de Informática em Saúde (DIS) da Universidade Federal de São Paulo – Unifesp, as plataformas multimídia são indispensáveis ferramentas de inserção. “No ramo educacional, principalmente em EaD, os profissionais que dominam tanto a parte de programação quanto a de *design* são bastante requisitados. Muitas instituições necessitam de bons profissionais de multimídia para desenvolver conteúdos e coordenar projetos educacionais”.

Independentemente da área de atuação, as atividades ligadas a este setor não param de crescer. “Cada vez mais, as empresas percebem a importância da internet como meio de comunicação em massa. Os profissionais que produzem conteúdo multimídia são importantes aliados na divulgação de

produtos e projetos”, afirma Gisele Garbe.

Os cursos tecnológicos de curta duração podem ser uma alternativa para agregar conhecimentos ou, ainda, ser o primeiro passo para uma inserção rápida no mercado de trabalho para os que desejam estudar Produção Multimídia. São quatro anos recheados de disciplinas que exigem gosto pela comunicação, visão crítica e contemporânea. O diplomado poderá atuar em editoras, escritórios de diversos segmentos, empresas de *design* e arquitetura, instituições educacionais, produtoras de cinema e televisão, agências de publicidade e *marketing*, setor de telecomunicação, estúdios de criação e, indústrias das mais diversas áreas, entre outros setores.

O bom profissional multimídia deve conhecer os anseios e desejos do seu público-alvo. Por isso, é fundamental que, durante a formação acadêmica, adquira conhecimentos que lhe deem a visão de todo o processo de trabalho, desde a análise de tendências de mercado até o desenvolvimento de novos produtos, sua comercialização e monitoramento em cada um dos mercados. O estágio define os rumos dos estudantes, pois é o responsável por inserir o aluno no mercado e oferece a experiência necessária para o seu desenvolvimento futuro. O sucesso na carreira, com conseqüente boa remuneração, é fruto de contribuições inovadoras e eficientes.

O prof. dr. Ayo Okamoto, coordenador do curso de Produção Multimídia e Jogos Digitais da Faculdade Impacta de Tecnologia - FIT, acredita que as novas tecnologias da informação e da comunicação desempenham forte influência no sistema educacional e no mercado de trabalho multimídia. “Um ambiente com bom capital humano, com as devidas tecnologias aplicadas em projetos bem formulados, viabilizados tecnicamente, possibilita um trabalho diferenciado e, conseqüentemente, contribui para o êxito de qualquer tipo de empreendimento”. Para ele, o que determina o perfil do profissional que trabalha com multimídias é a capacidade de ser crítico e criativo, além de ter agilidade em se atualizar e se adaptar às transformações promovidas pela própria tecnologia digital.

Okamoto foi responsável pela reestruturação e transformação do antigo curso de *Design* Digital para Produção Multimídia na Faculdade Impacta de Tecnologia. Nesse processo, procurou mesclar o conhecimento prático com o teórico por meio das disciplinas do curso e preparar o profissional para atuar no mercado de trabalho através de uma sólida formação ética, estética, cultural e tecnológica, permanentemente conectada às demandas

digitais causadas pela competitividade do mundo dos negócios.

O aluno deve ter conhecimento em áreas como semiótica, comunicação visual, história da arte e do *design*, comunicação e expressão, inglês, linguagem visual, técnicas de ilustração analógica e digital, fotografia, edição de imagem, computação gráfica.

Com vasta experiência de quem já trabalhou em agências de propaganda e estúdios de animação em *design*, Ayao Okamoto acredita que o mercado tende a se especializar cada vez mais em produtos diversificados, e o Brasil está caminhando a passos largos para se tornar uma referência no setor. “Os brasileiros gostam de novidades na área de *design* e novas tecnologias, principalmente interativas. Vivemos uma era de valorização da comunicação audiovisual e da convergência das mídias. Vídeo, cinema, televisão, internet e mídias sociais, além de animação 3D e jogos digitais, passaram a ser áreas totalmente integradas”, enaltece o profissional.

O Brasil já é considerado uma referência para esse segmento, consolidando-se como quarto colocado neste mercado de tecnologia em novas mídias, abrangendo internet, jogos digitais e tecnologia *mobile*. Cabe ao governo e empresas desses setores fazerem sua parte, estabelecendo normas e dando melhores condições de navegabilidade ao consumidor e usuário. A demanda reprimida é imensa e faltam profissionais capacitados no mercado, com conhecimento em *design* digital e aspectos conceituais e técnicos da construção de produtos em multimídia. 